

ABSTRAK

Rizqi Ganis Ashari, 2015. Analisis Konten Seks dalam *Affectionate game* di Situs *Girlsgogames.co.id*. Skripsi. Program Studi Ilmu Komunikasi, Universitas Diponegoro, Semarang.

Analisis Konten Seks dalam *Affectionate game* di Situs *Girlsgogames.co.id*

Video *game* yang awalnya berperan sebagai media hiburan, kini dipandang sebagai media massa. Kemampuannya untuk menghasilkan gambar dan suara, interaktivitas, dan memperlihatkan proses mengenai sesuatu, menjadikan *game* serupa dengan media massa. Sayangnya, meski telah menjadi media massa, konten pada media ini belum diliterasikan. Sementara itu, konten berbahaya seperti seksualitas dapat menjadi bagian dari media ini. Akibatnya, *game* dianggap sebagai pemicu berbagai perilaku menyimpang, salah satunya perilaku seks oleh anak dibawah umur. Penelitian ini bertujuan mengetahui konten seks yang ada dalam *affectionate game* di situs *Girlsgogames.co.id* dan menjelaskan bagaimana konten seks itu dikemas dalam permainan. *Affectionate game* adalah *game* yang memberikan pengalaman bermain, dimana pemain dituntut untuk mengekspresikan cinta. Hasil penelitian dimanfaatkan sebagai satu bentuk kontribusi dalam keragaman penelitian *game studies* dan rekomendasi kepada orang tua mengenai konten seksualitas pada *affectionate game*, sehingga upaya pencegahan dapat dilakukan sejak dini. Selanjutnya, konten seks dibagi menjadi 2 variabel, seks melalui penampilan dan kegiatan seksualitas. Selain itu, posisi konten seks dalam permainan juga menjadi bagian penelitian ini. Metode deskriptif analisis isi kuantitatif, digunakan dalam penelitian ini. Sebanyak 54 *game* dipilih sebagai sample dari 343 *game* yang ada pada kategori Permainan Petualangan Bagi Anak Perempuan. Teknik penarikan sampel dilakukan dengan cara purposive sampling. *Game* dianalisis oleh 3 koder laki-laki. Uji reliabilitas dilakukan dengan rumus Holsti, dan seluruh variabel yang diteliti menunjukkan angka di atas 70%. Hasil analisis menunjukkan bahwa berdasarkan tampilannya, karakter primer *affectionate game* ditampilkan sebagai hypersexualized karakter, atau penggambaran yang dilebih-lebihkan pada bagian tubuh baik melalui pakaian (perempuan=68,5% dan laki-laki=22%), ketelanjangan sebagian (perempuan=64,8% dan laki-laki=16,7%), ataupun proporsi tubuh yang tidak realistis (perempuan=72,2% and laki-laki=33,3%). Sementara itu, kegiatan seks yang ditemukan di *game* ini adalah ciuman (87%) dan rayuan (13%). Sebagian besar kegiatan seks dikemas sebagai *player act* (90,76%), sehingga pemain memainkan konten seks sebagai tujuan utama permainan.

Kata Kunci: Video Game, *Affectionate game*, Konten seks, Analisis Isi, *Game Studies*.

Pendahuluan

Konten seks saat ini muncul secara eksplisit dalam berbagai media. Hal ini dibuktikan oleh penelitian yang dilakukan oleh Yayasan Kita dan Buah Hati, yang menjelaskan bahwa kehadiran konten seks dalam ruang publik membuat anak-anak yang masih duduk di kelas 4-6 SD di Jabodetabek, mengakses konten tersebut melalui berbagai media disekitar mereka. Pada penelitian itu, ditemukan bahwa 67% dari anak-anak tersebut sudah pernah melihat atau mengakses pornografi, menggunakan berbagai media, seperti komik (24%), situs porno (22%), televisi (12%), dan *game online* (17%) sebagai sumber untuk mengkonsumsi konten seks (<http://health.detik.com/read/2010/09/27/160245/1449637/763/2/anak-sd-paling-banyak-akses-pornografi-dari-komik>, diakses 18 Maret 2015 pukul 22:20 WIB).

Lebih jauh lagi, temuan yang menarik dari penelitian di atas adalah posisi *game* yang digunakan untuk mengakses konten seks. *Game* yang identik dengan alat bermain, saat ini

dimaknai sebagai bagian dari media massa yang mampu memuat konten seks dalam permainannya. Untuk dipahami sebagai media massa, *game* harus memiliki kandungan pesan dan dikonsumsi secara masif oleh masyarakat. Bogost, Ferrari, dan Schweizer (2011:6) menjelaskan untuk melihat posisi *game* sebagai media massa, kita tidak dapat membandingkan *game* dengan media *mainstream* (media cetak dan elektronik) lainnya. Di satu sisi, *game* menampilkan gambar, suara, video dan teks. Di sisi lain, *game* juga menampilkan bagaimana suatu hal dapat bekerja dengan merekonstruksi model tertentu, sehingga pemain dapat berinteraksi dengan hal tersebut. Konsep ini disebut dengan retorika prosedural atau praktek menggunakan proses secara efektif melalui keterlibatan pemain secara langsung (Bogost, 2007:4). Lebih jauh lagi, kemampuan *game* memberi informasi dianggap sesuai dengan konteks bahwa *game* adalah media baru yang memiliki fungsi sebagai media pembelajaran. Mayra (2008:14) menjelaskan aktivitas bermain adalah bagian yang paling mendasar dari proses pemahaman mengenai sesuatu. Dengan bermain, kita dapat memahami berbagai macam pesan yang disampaikan dalam aktivitas tersebut. Selanjutnya, dari segi konsumsi, *game* juga harus dikonsumsi secara masif oleh masyarakat. Menurut Managing Director PT. Megaxus Infotech, Eva Muliawati, jumlah pengguna *game online* pada tahun 2013 di Indonesia, tercatat menyentuh angka 25 juta pemain (<http://www.antaranews.com/berita/416564/industri-game-indonesia-hasilkan-190-juta-dolar> pada 18 Maret 2015 pukul 15:00).

Namun, meski *game* memiliki kemampuan untuk memberikan informasi pada audiensnya, *game* dianggap memberikan informasi yang cenderung bertentangan dengan budaya tertentu. Konten yang ada dalam *game*, seringkali berisi berbagai hal yang tidak sesuai dengan budaya di Indonesia. Akibatnya, aktivitas bermain dalam *game* bukan merupakan sarana pembelajaran yang baik, melainkan dianggap sebagai pemicu terjadinya perilaku menyimpang, salah satunya tindakan kriminal pemerkosaan dan pencabulan oleh anak di bawah umur (<http://techno.okezone.com/read/2012/09/06/55/685991/selamatkan-anak-dari-racun-game-online>, diakses pada 18 Maret 2015 pukul 21:00).

Sementara itu, salah satu situs yang menyediakan konten *game* gratis adalah *Girlsgogames.co.id*. Situs berdomain Indonesia dari situs *game* *Girlsgogames.com* ini, menawarkan berbagai *genre game* yang dibuat khusus untuk anak perempuan, mulai dari *game* memasak, berdandan, simulasi, merias wajah hingga *affectionate game*. Grace (2013:3), mendefinisikan *affectionate game* sebagai pengalaman bermain dimana pemain dituntut untuk mengekspresikan perasaan kasih sayang atau cinta sebagai tujuan utama dari *game*. Perasaan suka diekspresikan dengan berbagai perilaku mulai dari merayu, memeluk hingga melakukan ciuman dan perilaku seksualitas lainnya. Jika, aktivitas bermain dianggap sebagai bagian dari proses pemahaman mengenai sesuatu (Mayra, 2008:14), maka muncul pertanyaan penelitian, konten seks apa saja yang ada dalam *affectionate game* di situs *Girlsgogames.co.id*? Bagaimana nilai-nilai seksualitas dalam situs itu dikemas?

Konten Seks dalam Game

Konten seks dalam media *mainstream*, kini tidak hanya tampil dalam bentuk yang implisit tetapi juga digambarkan secara eksplisit dan frekuensinya semakin meningkat. Berbagai kajian tentang efek media berkaitan dengan keberadaan media *mainstream* pun dilakukan oleh banyak peneliti. Brown, Halpern, dan L'Engle (2005:420-427) menjelaskan, media kini sudah menempatkan diri sebagai *super peer*, suatu fungsi dimana media dapat menyediakan substitusi sosok teman, dan memberikan informasi mengenai perilaku seks.

Hal lain yang perlu diperhatikan adalah, tidak hanya media *mainstream* saja yang menjadi bagian penetrasi dari konten seks, media baru seperti *game* juga erat kaitannya dengan konten seks. Konten seks dalam media *game* mulai dibuat oleh Mystique di tahun 1982, produsen untuk *game* ber-platform Atari. *Game* berjudul *Culster's Revenge* banyak

menuai kritik, karena *game* tersebut secara eksplisit memperlihatkan adegan seks antara seorang perempuan Indian, dengan seorang veteran tentara Amerika bernama General George Culster. Perkembangan grafis dari *game* membuat tampilan konten seks semakin beragam dan mampu menampilkan konten seks secara kompleks, lengkap dengan narasinya

Selanjutnya, Brathwaite menjelaskan bahwa konten seks dalam *game* dapat dibedakan berdasarkan fungsinya. Berdasarkan fungsinya, seksualitas dalam *game* dapat muncul sebagai bagian yang paling mendasar dari video *game*, yaitu bagian tampilan atau estetika. *Game* juga dapat memuat seksualitas sebagai mekanisme utama (*player act*) dimana pemainnya bisa melakukan kontrol dalam kegiatan seksual, di *game* yang ia mainkan. Terakhir, konten seks dapat muncul sebagai hadiah (*reward*), setelah pemainnya berhasil mengalahkan berbagai rintangan yang ada dalam *game*, seperti memenangkan poker, berhasil menyelesaikan *puzzle*, dan bentuk lainnya untuk memenangkan konten seks dengan karakter perempuan di *game* itu (Yao, Mahood dan Linz, 2009:78). Selain itu, Grace (2013:3) menambahkan, konten seks juga dapat berfungsi sebagai *sub-player act*, dimana pemain memainkan kegiatan lain yang dilakukan untuk mendukung kegiatan seks dalam *game*. Kegiatan lain itu sama sekali tidak berkaitan dengan konten seks, tetapi digunakan untuk mendukung konten seks.

Sementara itu, menurut Down dan Smith (2009:725-727) seksualitas dalam *game* didefinisikan sebagai perhatian yang besar terhadap kegemaran untuk mengumbar penampilan ataupun kegiatan seks. Seksualitas dapat dilihat dalam beberapa variabel, di antaranya adalah sebagai berikut.

1. Pakaian yang memancing seksualitas (*sexually revealing clothing*), adalah berbagai pakaian yang digunakan untuk meningkatkan penekanan terhadap bentuk tubuh (menonjolkan lekuk tubuh), dari leher hingga lutut, yang secara model dan desainnya dapat memancing keinginan orang lain untuk melakukan perbuatan seksual.
2. Ketelanjangan (*nudity*), jumlah kulit karakter yang terekspose dan tidak tertutup pakaian.
3. Proporsi tubuh (*body proportion*), hubungan selaras antara bagian tubuh satu dengan tubuh lainnya yang berlaku untuk manusia. Dalam variabel ini yang menjadi fokus adalah aspek tubuh kaki, tungkai, pinggang, pinggul dan payudara.
4. Pembicaraan tentang seks (*sex talk*), berbagai pembicaraan mengenai seks.
5. Perilaku seks (*sexual behavior*), aksi karakter untuk menunjukkan intimitas seksual.
6. Kesesuaian pakaian (*appropriateness of attire*), derajat dimana pakaian yang digunakan oleh karakter sesuai dengan aksi atau lokasi dimana ia berada.
7. Ukuran payudara (*breast size*), berbeda dengan bagian proporsi tubuh, ukuran payudara menjelaskan bagaimana bagian tubuh payudara dalam *game* digambarkan.
8. Ukuran pinggang (*waist size*), menjelaskan ukuran pinggang dari karakter apakah proposional dengan seluruh tubuh.

Affectionate game merupakan *game* yang berbeda dari *game* seks pada umumnya. *Affectionate game* merupakan *game* kasih sayang yang mewajibkan pemain untuk memberikan kasih sayang itu kepada orang lain bentuk saling menguntungkan antara karakternya (*benefit for another*).. Sedangkan, seks *game* lebih menekankan pada konten seks yang ada di dalamnya, ini meliputi penggambaran alat kelamin secara eksplisit dari karakter yang ada di dalamnya (Grace, 2013:2). Oleh karena itu, penting untuk mengetahui dalam konteks mekanika apa *game* tersebut mengemas kasih sayang di dalam permainannya.

Metode

Sample

Pengambilan sampel dilakukan dalam dua tahap, pertama untuk menentukan kategori *game* yang diteliti digunakan teknik *convenience sampling* dalam pemilihan kategori di situs *Girlsgogames.co.id*. Kategori yang sengaja dipilih oleh peneliti adalah kategori Permainan Petualangan Bagi Anak Perempuan dengan jumlah *game* sebanyak 343 (diakses 23 April

2015). Dari 343 *game* yang ada di kategori Permainan Petualangan Bagi Anak Perempuan, dilakukan penarikan jumlah sampel dengan teknik *purposive sampling*, dimana peneliti secara sengaja memilih sampel atau periode atas dasar pertimbangan ilmiah (Eriyanto, 2011:146-147). Dari 343 *game* di kategori Permainan Petualangan Bagi Anak Perempuan, didapatkan 54 *game* yang sesuai seperti definisi Grace mengenai *affectionate game*.

Tipe penelitian ini adalah deskriptif kuantitatif dengan menggunakan metode analisis isi. Penelitian ini akan mempelajari isi media untuk mengetahui gambaran isi, karakteristik pesan dan perkembangan tren dari suatu isi. Desain analisis ini tidak digunakan untuk membuktikan hipotesis tertentu, melainkan untuk menggambarkan aspek dan karakteristik dari suatu pesan (Eriyanto, 2011:37). Metode ini digunakan untuk memberikan deskripsi tentang konten seks apa saja yang ada dalam *affectionate game* di situs *Girlsgogames.co.id*.

Selanjutnya, pengumpulan data dilakukan dengan partisipatif observation. Teknik ini memerlukan partisipasi aktif dari koder untuk memainkan *game* yang menjadi sampel dalam penelitian. Pada penelitian ini, digunakan 3 koder laki-laki untuk mengamati dan menjelaskan karakteristik serta konten seks dalam *affectionate game* dengan memainkan *game* dari level awal hingga akhir. Masing-masing koder akan memainkan 54 *game*, dan hasil dari pengamatan ditulis pada lembar coding, untuk kemudian dianalisis dan dijelaskan konten seks pada *affectionate game* di situs *Girlsgogames.co.id*.

Unit Analisis

Unit Analisis dalam penelitian ini adalah karakter dan desain *game*. Karakter Down dan Smith (2009:725-727), membagi karakter menjadi menjadi 3 jenis, yaitu karakter primer, sekunder dan tersier. Karakter primer adalah karakter yang dapat secara aktif dikontrol langsung dan menunjukkan aksi tertentu dalam *game* dan menentukan sukses atau tidaknya suatu permainan. Kedua, adalah karakter sekunder, karakter yang segera terlibat dalam *game* ketika karakter primer melakukan perannya dalam *game* tersebut (karakter ini bisa membantu atau menghalangi karakter primer untuk mendapatkan tujuannya). Karakter ketiga adalah karakter tersier, karakter yang berperan hanya sebagai latar dari *game*, tanpa memiliki peran tertentu. Karakter primer adalah unit analisis yang dipilih dalam penelitian ini. Sementara itu, struktur *game* dapat dilihat dari desain sistem dari *game*. Desain sistem *game* meliputi bagian-bagian kecil yang saling terkait sehingga aktivitas bermain dapat berlangsung. Bagian yang diamati di penelitian ini adalah *player action* atau *verb*, *rewards* dan *sub-verb*.

Definisi Konseptual dan Kategorisasi

Demografi Karakter Primer

Sebelum menjelaskan konten seks, harus diketahui terlebih dahulu demografi karakter. Variabel demografis adalah variabel yang menjelaskan sisi demografi dari karakter *game*. Beberapa hal yang terkait dalam variabel demografis adalah sebagai berikut (Down dan Smith, 2009:725-727).

1. Spesies, didefinisikan sebagai organisme yang memiliki potensi untuk melakukan perkembangbiakan. Dalam *game*, spesies karakter dikategorisasikan menjadi:
 - a. Manusia
 - b. Hewan
 - c. Makhluk supernatural (naga, unicorn, pokemon, alien dan berbagai makhluk lainnya).
 - d. Hewan antropomorfisme atau hewan yang diberikan ciri seperti manusia, (dipersonifikasikan) tetapi memiliki bentuk fisik hewan, contoh, kucing yang bisa berbicara dan melakukan kegiatan yang juga dapat dilakukan manusia.

- e. Makhluk supranatural antropomorfisme atau makhluk supranatural yang diberikan ciri manusia (dipersonifikasikan) dan memiliki bentuk fisik manusia, seperti drakula dan lainnya.
 - f. Tidak dapat dijelaskan (tidak termasuk dalam kategori di atas).
- 2. Jenis kelamin karakter, didefinisikan sebagai jenis kelamin biologis yang ada pada karakter *game*. Variabel ini dikategorisasikan menjadi:
 - a. Laki-laki.
 - b. Perempuan.
 - c. Tidak dapat dijelaskan (tidak termasuk dalam kategori di atas).

Variabel Seksualitas

Sementara itu, variabel seksualitas dalam penelitian ini didefinisikan sebagai perhatian yang besar terhadap kegemaran karakter untuk mengumbar penampilan ataupun kegiatan seks lainnya (Down dan Smith, 2009:725-727). Variabel ini di antaranya adalah:

- a. Seksualitas melalui penampilan didefinisikan sebagai penampilan seks yang ditunjukkan melalui tampilan fisik karakter primer sesuai dengan jenis kelaminnya. Bagian ini terdiri dari seksualitas melalui pakaian, ketelanjangan, dan proporsi tubuh. Berikut adalah penjelasannya.
- 1. Seksualitas melalui pakaian, didefinisikan sebagai pakaian yang dipakai oleh karakter untuk meningkatkan, membesar-besarkan, menarik perhatian atau menonjolkan bagian sudut tertentu (dari leher hingga ke atas lutut) sehingga dapat membangkitkan seks dari orang lain. Variabel ini dikategorikan menjadi tiga yaitu, (a) Ada (jika terdapat bagian dari pakaian yang menunjukkan bentuk tubuh seperti dada, pinggang, pantat, dan lainnya melalui pakaian yang melekat pada tubuh), (b) Tidak ada (jika tidak terdapat pakaian yang menunjukkan bentuk tubuh), (c) Tidak dapat dijelaskan (tidak termasuk dalam kategori di atas).
- 2. Ketelanjangan, didefinisikan sebagai luas penampang kulit yang ditunjukkan oleh karakter dalam *game*. Variabel ini dikategorikan menjadi 4, yaitu (a) Tidak ada (jika seluruh tubuh tertutup pakaian sehingga tidak ada kulit yang terlihat dari sekitar lutut hingga leher, atau terlihat beberapa bagian tubuh tetapi tidak dapat merangsang seksualitas, seperti memakai kaos, baju dan lengan pendek), (b) Ada sebagian (jika terdapat bagian tubuh yang tidak tertutupi pakaian, seperti bertelanjang dada untuk laki-laki, terlihat belahan dada untuk perempuan, menggunakan pakaian pendek yang memperlihatkan paha (memakai rok mini), pusar (*tube top*), dan pakaian yang sengaja digunakan untuk menutup organ seks (bikini atau celana dalam), (c) Ada (jika karakter tidak menggunakan pakaian sama sekali), dan (d) Tidak dapat dijelaskan (tidak termasuk dalam kategori di atas).
- 3. Proporsi tubuh didefinisikan sebagai hubungan harmonis antara bagian satu tubuh dengan yang lain, atau pada keseluruhan tubuh yang berlaku pada tubuh manusia. Variabel ini menjelaskan seluruh aspek dari tubuh mulai dari kaki, pinggul, pinggang, dada, ukuran kepala dan lainnya. Untuk perempuan, proporsi tubuh difokuskan pada ukuran pinggul, dada, dan pinggang. Sementara itu, laki-laki difokuskan pada bentuk dada yang bidang dan tubuh yang berotot. Koder akan mempertimbangkan apakah karakter dalam *game* menampilkan proporsi tubuh karakter sesuai atau tidak dengan bentuk tubuh masyarakat umumnya dan menjelaskan apakah rata-rata orang bisa terlihat seperti karakter tanpa bantuan medis. Variabel ini dibagi menjadi tiga kategori, yaitu (a) Realistik (perempuan atau laki-laki dengan proporsi tubuh normal, dan dapat dicapai tanpa adanya perlakuan medis tertentu), (b) Tidak realistik (perempuan atau laki-laki dengan ukuran dada terlalu berlebihan, kaki sangat panjang atau pinggang tidak proporsional (kecil), yang hanya mungkin dicapai setelah

melakukan tindakan medis seperti operasi, suntikan, mengkonsumsi obat dan lainnya), dan (c) Tidak dapat dijelaskan (tidak termasuk dalam kategori di atas).

- b. Kegiatan seks didefinisikan sebagai perilaku tertentu dari karakter yang menunjukkan hubungan intim. Menurut Grace (2013:8), kegiatan seks dalam *affectionate game* dapat muncul menjadi ciuman, rayuan, pelukan ataupun *sexual intercourse*. Dalam penelitian ini, hanya digunakan dua kategori seksualitas dari kategori milik Grace, untuk menjelaskan kegiatan seks yang ada dalam *affectionate game* di situs *Girlsgogames.co.id*, berikut adalah penjelasan dari kategori kegiatan seks ini, yaitu (a) Ciuman, didefinisikan sebagai kegiatan seks dengan mencium, mengecup, mulut/bibir pasangan. (b) Rayuan, didefinisikan sebagai kegiatan seks menggoda atau merayu dengan pandangan atau perkataan yang dilakukan kepada pasangan. (c) Tidak dapat dijelaskan (tidak termasuk dalam kategori di atas).

Posisi Konten Seks

Selanjutnya, pada pertanyaan kedua, peneliti ingin mengetahui bagaimana konten seks di *game* dikemas dalam struktur permainan. Variabel dalam pertanyaan ini adalah posisi konten seks. Posisi Konten Seks, didefinisikan sebagai posisi dimana konten seks dikemas dalam *game*. Konten seks dapat dikategorikan menjadi 5 macam yaitu (a) sebagai *player action* atau *verb*, jika konten seks merupakan aksi utama yang dilakukan oleh pemain, (b) sebagai *rewards*, jika konten seks dalam *game*, merupakan rewards setelah *goals* dari *game* terpenuhi, (c) sebagai *sub-verb*, dimana aktivitas seks bukan menjadi verb utama dari *game*, melainkan merupakan verb sekunder, dimana pemain menjadi tokoh ke tiga yang melindungi aktivitas seks dan (d) tidak dapat dijelaskan (tidak termasuk dalam kategori di atas).

Pelatihan Koder dan Reliabilitas

Sebelum mengisi kuesioner, koder mendapatkan pelatihan untuk menentukan konten seks dan karakteristik *game* ini. Pelatihan dilakukan agar terdapat keseragaman antara koder dengan peneliti mengenai konsep seksualitas seperti yang telah dijelaskan dalam definisi konseptual. Selanjutnya, dilakukan uji coba terhadap instrumen untuk meneliti 10 *affectionate game* yang ada di situs *Girlsgogames.co.id*. Hal ini dilakukan untuk menjaga persamaan pemahaman antar koder. Hasil uji coba dilihat tingkat reliabilitasnya dengan menggunakan rumus Holsti. Angka reliabilitas minimum yang digunakan adalah 0,7 atau 70%. Setelah itu, koder mengerjakan kuesioner untuk meneliti 54 *affectionate game* yang telah ditentukan, dan dilanjutkan dengan uji reliabilitas Holsti. Uji reliabilitas digunakan untuk melihat persamaan antar koder ketika menilai suatu isi secara objektif dan menjadi penentu validitas alat ukur (Eriyanto, 2011:282). Sama seperti saat uji coba, uji reliabilitas ini menggunakan angka minimum sebesar 0,7 atau 70%. Berikut adalah hasil dari uji reliabilitas setiap variabel: Demografi karakter primer (spesies (100%) dan jenis kelamin (96%)), seksualitas melalui pakaian (laki-laki (96%) dan perempuan (96%)), ketelanjangan (laki-laki (96%) dan perempuan (94%)), proporsi tubuh (laki-laki (100%) dan perempuan (88%)), kegiatan seks (100%), dan posisi konten seks (96%).

Hasil Penelitian

Dari segi seksualitas melalui pakaian, mayoritas karakter primer laki-laki dalam *game* ini, menggunakan pakaian yang tidak menunjukkan anggota tubuh (55,6%). Sementara itu, karakter laki-laki yang menggunakan pakaian dengan memperlihatkan bentuk tubuh hanya ditemukan sebanyak 22%. Sisanya termasuk dalam kategori tidak jelas (7,4%). *Game* yang termasuk dalam kategori tidak jelas, merupakan *game* yang tidak memiliki karakter primer atau memiliki karakter primer dengan spesies hewan atau makhluk supranatural, sehingga tidak dapat ditentukan konten seks melalui pakaian karakternya.

Selanjutnya, pada karakter primer perempuan, mayoritas karakternya (68,5%), menggunakan pakaian yang menunjukkan bagian tubuhnya. Sedangkan, karakter yang tidak memperlihatkan bagian tubuh melalui pakaian hanya sebanyak 20,4%. Sisa dari karakter yang diteliti, 7,4% termasuk dalam kategori tidak jelas. Sama dengan karakter primer laki-laki, karakter perempuan yang termasuk dalam kategori ini adalah *game* yang tidak memiliki karakter primer, atau memiliki karakter primer dengan spesies hewan atau makhluk supranatural, sehingga tidak dapat ditentukan konten seks melalui pakaian karakternya. Basley dan Stanley (2002:289) mengatakan bahwa mayoritas karakter perempuan ditampilkan seperti itu dikarenakan adanya penekanan seks yang dilakukan oleh desainer *game*. Cara berpakaian dianggap mencerminkan bagaimana peran jenis kelamin dalam lingkungan masyarakat. Jika tampilan karakter perempuan seperti itu, dapat dikatakan *affectionate game* menggambarkan perempuan sebagai objek seksi melalui pakaian yang dikenakan.

Selanjutnya, dari segi ketelanjangan Berdasarkan hasil penelitian, mayoritas karakter primer laki-laki (59,3%), menggunakan pakaian untuk menutup tubuhnya atau tidak mengandung ketelanjangan sama sekali. Sedangkan, karakter yang mengandung ketelanjangan sebagian sebanyak 16,7%. Karakter yang termasuk dalam kategori telanjang ditemukan sebanyak 7,4%. Karakter dengan kategori tidak jelas ditemukan sebanyak 1,9%. *Game* yang termasuk dalam kategori ini, tidak memiliki karakter primer sebagai bagian dari permainannya. Sementara itu, mayoritas karakter primer perempuan (64,8%), termasuk dalam ketelanjangan sebagian. Karakter perempuan yang termasuk dalam kategori menggunakan pakaian tertutup sebanyak 22,2%, sedangkan karakter dengan ketelanjangan ditemukan sebanyak 7,4%. Sisanya termasuk dalam kategori tidak jelas (1,9%). *Game* dalam kategori ini, tidak memiliki karakter primer sebagai bagian dari permainannya. Karakter laki-laki yang tidak memiliki unsur ketelanjangan menggunakan pakaian yang tertutup dari leher hingga lutut. Jenis pakaian yang digunakan adalah kaos, kemeja, celana panjang yang menutup seluruh tubuh. Sementara itu, karakter perempuan yang termasuk dalam kategori ini juga menggunakan pakaian yang tertutup dari leher hingga kaki. Pakaian yang digunakan adalah *long dress* seperti pakaian pernikahan, kaos dengan lengan panjang, celana panjang, dan pakaian lainnya. Sementara itu, karakter dengan ketelanjangan sebagian sering menggunakan pakaian yang tidak menutupi seluruh tubuh. Karakter pria dengan bagian ini akan ditampilkan dengan menggunakan kaos tanpa lengan atau bertelanjang dada. Sementara itu, karakter perempuan yang termasuk kategori ini, menutup bagian tertentu dari tubuhnya. Bagian yang ditutup adalah payudara hingga pinggul. Karakter mengenakan pakaian seperti bikini, rok mini, *tanktop*, *tube top* dan pakaian seksi lainnya yang menutup bagian tubuh tertentu dari karakter tersebut. Karakter primer yang memiliki unsur ketelanjangan hanya ditemukan pada *game* yang memiliki karakter primer berupa hewan dan makhluk supranatural. Tampilan fisik karakter tidak menggunakan pakaian tertentu. Karakter ditampilkan dengan warna kulit yang beraneka ragam. Berdasarkan temuan dapat dilihat bahwa terdapat kecenderungan untuk mengekspose seksualitas karakter perempuan.

Dari segi proposi tubuhnya, mayoritas karakter primer laki-laki (40,7%), memiliki postur tubuh realistik. Karakter laki-laki yang termasuk dalam kategori postur tubuh tidak realistik ditemukan sebanyak 33,3%. Sementara itu, karakter primer laki-laki yang termasuk dalam kategori tidak jelas, adalah *game* yang tidak memiliki karakter primer atau memiliki karakter primer, dengan spesies makhluk supranatural dan hewan (11,1%). Selanjutnya mayoritas karakter primer perempuan (72,2%), ditampilkan dengan bentuk postur tubuh yang tidak realistik. Karakter dengan tampilan tubuh realistik hanya ditemukan sebanyak 13% dari seluruh *game* yang diteliti. Sementara itu, sama dengan karakter primer laki-laki, sebanyak 11,1% karakter perempuan di *game* ini termasuk dalam kategori tidak jelas.

Karakter primer laki-laki yang tidak realistik ditemukan pada *game* yang menggambarkan karakternya dengan menekankan pada otot dan bentuk tubuh yang maskulin. Ukuran lengan pada karakter tidak seimbang dengan ukuran pinggang. Selanjutnya, karakter primer perempuan yang termasuk kategori tidak realistik memiliki penekanan pada beberapa bagian anggota tubuh, seperti pinggang dan payudara. Ukuran pinggang karakter akan ditampilkan lebih kecil daripada proporsi payudaranya. Akibat bentuk pinggang yang mengecil, membuat bentuk payudara terlihat.

Selanjutnya, dari segi kegiatan seks, mayoritas perilaku seks yang ada pada *affectionate game* adalah perilaku mencium pasangan. Sebanyak 87% *affectionate game* memberikan gambaran jika ciuman merupakan cara untuk menyampaikan kasih sayang kepada pasangannya. Sementara itu, *game* dengan perilaku seks berupa rayuan ditemukan sebanyak 13%. *Game* dengan kegiatan seks ciuman memiliki aturan *kiss and evade mechanic*. Desain permainan dibuat dengan mengandalkan premis situasional, dimana karakter primer harus secara sembunyi-sembunyi untuk melakukan ciuman kepada pasangannya. Pemain harus berciuman dalam lingkup otoritas yang melarang kegiatan seks ciuman (Grace, 2013:8).

Sementara itu, *game* dengan kegiatan seks memiliki aturan kompetitif dalam permainannya. *Game* ini memiliki interaksi antara dua jenis karakter sekunder yaitu, karakter sekunder perempuan sebagai karakter sekunder penghambat, dan karakter sekunder laki-laki sebagai target yang harus dipenuhi. Dalam *game* pemain akan memainkan karakter primer perempuan yang harus bersaing dengan karakter sekunder perempuan untuk mendapatkan perhatian karakter sekunder laki-laki. Menurut Grace (2013:13), permainan rayuan merupakan bentuk pembeda dengan *game* ciuman. Jika *game* ciuman memiliki otoritas yang menghalangi kegiatan seks, maka pada *game* merayu, pemain dituntut untuk menyatakan rayuan secara terbuka kepada karakter sekunder.

Selanjutnya, dari posisi konten seks, mayoritas *affectionate game* (90,76%) mengemas konten seks sebagai *player act*. Sedangkan, hanya 7,4% *game* ditemukan sebagai *sub-player act*. Konten seks dalam bentuk *rewards* hanya ditemukan sebanyak 1,9%. Konten seks sebagai *player act* atau *verb* akan memposisikan kontennya sebagai tujuan utama dari permainan. *Game* yang termasuk dalam kategori ini memiliki aturan yang kaku dalam permainannya. Permainan dimainkan dengan menggunakan satu tombol permainan (tombol klik mouse) dan karakternya tidak memiliki ragam gerakan lain, selain melakukan ciuman. Pemain hanya mengontrol apakah karakter primer dapat berciuman atau tidak berdasarkan situasinya. Begitu juga *game* dengan konten seks lainnya seperti rayuan, hanya memiliki satu gerakan, apakah memulai rayuan kepada karakter sekunder sebagai target ketika tidak ada karakter sekunder perempuan yang berperan sebagai penghambat permainan, atau berkompetisi dengan karakter sekunder perempuan untuk melakukan rayuan. Posisi konten seks sebagai *sub-player act*, mengemas konten seks sebagai *verb* utama dari permainan. Pemain memainkan kegiatan lain yang dilakukan untuk mendukung kegiatan ciuman. Kegiatan yang dilakukan bukan merupakan kegiatan yang termasuk konten seks. Sedangkan konten seks sebagai *rewards* menuntut pemain untuk menyelesaikan permainan terlebih dahulu sebelum mendapatkan hadiah berupa konten seks. Jika pemain berhasil memenangkan *game*, maka ia akan mendapatkan hadiah berupa konten seks.

Pembahasan

Video *game*, kini telah memposisikan diri sebagai bagian dari media. Untuk memahami konsep ini, istilah retorika prosedural dapat menjadi acuannya. Bogost menjelaskan, retorika prosedural sebagai penggunaan proses secara ekspresif dan persuasif (Bogost, 2007:3). Artinya, pesan tidak hanya dikemas layaknya media konvensional yang hanya

mendeskripsikan berbagai hal, tetapi pesan diproses secara menarik melalui suasana bermain yang interaktif sehingga pesan yang ada dalam media tersampaikan pada audiensnya.

Interaktivitas yang ada dalam media ini, membuat kepadatan informasi di dalamnya juga meningkat. Hal ini dikarenakan, posisi *game* yang tidak hanya mempertunjukkan proses suatu hal melalui gambar dan suara, tetapi juga interaksi yang ada didalamnya, membuat *game* berpotensi sama seperti pengalaman pribadi mengenai suatu hal yang diakses melalui dunia virtual (Bogost, 2007:45). Jika aktivitas bermain dianggap sebagai pemahaman mengenai sesuatu (Sutton-Smith, 1997:36), maka perlu untuk diketahui konten dalam *game* yang dimainkan anak. Temuan pada penelitian ini menjelaskan *affectionate game* di situs *Girlsogames.co.id* memiliki kandungan seksualitas. Dari segi penampilan, *affectionate game* menampilkan tampilan yang mengekspose karakter berdasarkan gendernya. Sebanyak 68,5% perempuan ditampilkan secara seksi meski telah mengenakan pakaian. Pakaian yang dipakai memperlihatkan lekuk tubuh seperti bentuk pinggang, pinggul, ataupun payudara melalui pakaiannya. Sementara itu, hanya 22% karakter laki-laki termasuk dalam kategori ini. Bagian tubuh yang terlihat melalui pakaian adalah bentuk dada yang bidang dan lengan yang berotot.

Selanjutnya, *affectionate game* juga menampilkan karakter dengan pakaian yang memiliki ketelanjangan sebagian. Mayoritas karakter perempuan (64,8%) termasuk kategori ini, sementara mayoritas karakter laki-laki (59,3%) mengenakan pakaian yang tertutup, dan hanya 16,7% karakter yang mengenakan pakaian dengan ketelanjangan sebagian. Berkaitan dengan proporsi tubuh, mayoritas karakter perempuan (72,2%) tampil dengan proporsi tubuh tidak realistis. Sementara itu, karakter laki-laki yang termasuk memiliki proporsi tubuh tidak realistis ditemukan hanya sebanyak 33%. Temuan lainnya, adalah pada kegiatan seksual dan bagaimana *game* mengemas konten seks tersebut. Berdasarkan kegiatan seksnya, mayoritas (87%) *affectionate game* menampilkan kegiatan seks berupa ciuman. Kegiatan seks rayuan ditemukan sebanyak 13%. Dari temuan kegiatan seks ini, dapat dijelaskan bahwa 90,76% termasuk dalam *player act*. Ini berarti, pemain akan memainkan konten seks berupa ciuman ataupun rayuan sebagai inti permainan. Selain itu, hanya 7,4% *game* ditemukan sebagai sub-*player act*. Konten seks dalam bentuk rewards hanya ditemukan sebanyak 1,9%.

Dalam *game* ini secara jelas diterangkan bagaimana prosedur ciuman dilakukan antar karakter mengekspresikan ciuman. Ciuman diekspresikan melalui premis situasional, yang hanya dapat terjadi jika tidak terdapat karakter sekunder. Premis situasional ini dapat memberikan informasi mengenai bagaimana ciuman dilakukan. Ciuman seharusnya dilakukan dengan sembunyi-sembunyi, tanpa kehadiran otoritas, dan dilakukan untuk mengungkapkan perasaan sayang. Ungkapan ini dapat dilakukan siapa saja baik pasangan suami istri ataupun mereka yang masih berpacaran, seperti yang ditampilkan dalam permainan. Berkaitan dengan itu, ciuman yang dilakukan oleh karakter primer tanpa adanya status yang resmi dapat memicu pemaknaan lain mengenai batasan-batasan perilaku seks. Selain itu, ciuman sebagai bagian dari kegiatan seks memiliki implikasi yang cukup serius ketika dilakukan tanpa adanya status yang jelas dari pasangan kekasih. Hughes, Harrison, dan Gallup, (2007:628) menjelaskan, akibat yang dapat terjadi karena perilaku ciuman adalah munculnya hubungan seksual yang dilakukan pasangan kekasih. Menurut mereka, ciuman dianggap sebagai perilaku yang menginisiasi terjadi *sexual intercourse*, untuk kedua pasangan. Berdasarkan hal tersebut, dapat dilihat, perlunya riset lanjutan mengenai hubungan antara intensitas konsumsi *affectionate game* dengan pemaknaan perilaku seks yang dilakukan pada hubungan personal antara laki-laki dan perempuan.

Saran dan Limitasi

Salah satu kekurangan dalam penelitian ini adalah, masalah sosial budaya tempat diadakannya penelitian. Konsep seksualitas dalam budaya Indonesia sangat mungkin berbeda dengan budaya barat. Hal ini berpengaruh terhadap ekspresi afeksi yang ditampilkan dalam

permainan, mengingat situs *Girlsgogames.co.id* merupakan versi lokal dari situs *Girlsgogames.com* dengan domain Indonesia. Akibatnya, kegiatan ciuman di *game*, yang merupakan bagian dari ekspresi afeksi, dapat dianggap sebagai konten seks di Indonesia.

Selain itu, penelitian ini hanya meneliti satu situs penyedia *affectionate game*. *Affectionate game* merupakan *game* yang tersebar pada beberapa situs penyedia *game* online. Situs lain mungkin memiliki konten seks yang berbeda, atau memiliki konten seks yang lebih berbahaya seperti tampilan ketelanjangan dan penggambaran sexual intercourse dibandingkan dengan situs *Girlsgogames.co.id*. Oleh karena itu, perlu dilakukan penelitian analisis isi komparatif, untuk melihat perbedaan antar situs penyedia *game* online dalam menampilkan konten seks di setiap *affectionate game* yang mereka sediakan. Selanjutnya, temuan penelitian ini dapat digunakan sebagai landasan untuk riset lanjutan, guna menjelaskan hubungan intensitas konsumsi *affectionate game* terhadap pemaknaan batasan-batasan perilaku seks yang dilakukan pada hubungan personal antara laki-laki dan perempuan.

Terakhir, temuan dalam penelitian ini juga menjadi indikasi jika *game* memiliki konten yang berbahaya bagi anak. Tidak hanya media konvensional, media baru seperti *game*, juga memiliki potensi untuk memberikan informasi mengenai cara berciuman, yang seharusnya belum diketahui oleh anak di bawah umur. Upaya preventif berupa literasi *game*, dengan membuat aturan mengenai konten apa yang seharusnya tidak boleh ada dalam *game*, menjadi salah satu langkah yang dapat dilakukan pemerintah. Kementerian Informasi dan Komunikasi, sebagai pihak terkait, perlu melakukan hal ini, sehingga audiens dapat mengetahui *game* apa saja yang aman untuk dimainkan. Selain itu, hal lain yang dapat dilakukan adalah dengan memberikan pendampingan terhadap anak ketika bersentuhan dengan media *game*. Orang tua memiliki peran yang besar terhadap hal ini, terutama sebagai upaya awal mengendalikan konsumsi konten berbahaya yang ada pada teknologi *game*.

Daftar Pustaka

Internet

- Antaranews.com. Industri *Game* Indonesia Hasilkan 190 Juta Dolar pada 18 Mei 2015. [http://www.antaranews.com/berita/416564/industri-game-indonesia-hasilkan-190-juta-dolar-pada-18 Mei 2015](http://www.antaranews.com/berita/416564/industri-game-indonesia-hasilkan-190-juta-dolar-pada-18-mei-2015)
- Health.detik.com. 2010. Anak SD Paling Banyak Akses Pornografi dari Komik. <http://health.detik.com/read/2010/09/27/160245/1449637/763/2/anak-sd-paling-banyak-akses-pornografi-dari-komik>. (diakses 18 Maret 2015)
- Techno.okezone.com. 2013. Selamatkan Anak dari Racun *Game* Online. <http://techno.okezone.com/read/2012/09/06/55/685991/selamatkan-anak-dari-racun-game-online>. (diakses 18 Maret 2014)

Jurnal

- Beasley, Berrin dan Standley, Tracy Collins. 2002. Shirts vs. Skins: Clothing as an Indicator of Gender Role Stereotyping in Video Games. *Mass Communication & Society*. 5(3), 279–293.
- Brown, Jane D; Halpern, Carolyn Tucker; L'Engle, Kelly Lading. 2005. Mass Media As A Sexual Super Peer for Early Maturing Girls. *Journal of Adolescent Health* 36, 420–42.
- Downs, Edward dan L. Smith, Stacy. 2009. Keeping Abreast of Hypersexuality: A Video Game Character of Content Analysis. *Sex Role*, Vol 62, pages 721-733.
- Grace, Lindsay. 2013. Affection Games in Digital Play: A Content Analysis of Web Playable Games. *DiGRA 2013: DeFragging Game Studies*.
- Hughes, Susan M., Harrison, Marissa Adan., Gallup, Gordon G. 2007. Sex Differences in Romantic Kissing Among College Students: Evolutionary Perspective. *Evolutionary Psychology*. 5(3): 612-631

Yao, Mike Z; Mahood, Chad dan Linz, Daniel. 2010. Sexual Priming, Gender Stereotyping, and Likelihood to Sexually Harass: Examining the Cognitive Effects of Playing a Sexually-Explicit Video Game. *Sex Roles* 62,77-78.

Buku

Bogost, Ian. 2007. *Persuasive Game: The Expressive Power of Video Game*. MIT Press: London.

Bogost, Ian; Ferrari, Simmons; Schewezer, Bobby. 2011. *Newsgames Journalism at Play*. MIT Press: London.

Sutton-Smith, Brian. 1997. *The Ambiguity of Play*. Harvard University Press: London.

Mayra, Frans. 2008. *An Introduction to Game Studies*. Sage Publications: London.

Eriyanto. 2011. *Analisis Isi: Pengantar Metodologi untuk Penelitian Ilmu Komunikasi dan Ilmu-Ilmu Sosial Lainnya*. Kencana: Jakarta.

Daftar Game:

No	Game	No	Game	No	Game
1	Sembunyi dan Cium	21	Ciuman Kucing Kecilku 2	41	Ciuman Piknik
2	Cinta Sebelah Rumah	22	Queen of Flitring	42	Cassanova Kisser
3	Ciuman Putri Duyung	23	School Flitring Game	43	Ciuman Lady Gaga
4	Berciuman di Ruang Kelas	24	Ciuman Duyung 2	44	Kiss Off
5	Ciuman Ulang Tahun	25	Oriental Flitring Game	45	Kera Lucu Berciuman
6	Beach Flitring Game	26	Kekasih Vampir	46	Logika Ciuman
7	Ciuman Pertama Masa SMU	27	Horse Stable Kising	47	Pertunjukan Vampir
8	Ciuman di Pusat Perbelanjaan	28	Putri Tidur	48	Impian Karpet Terbang
9	Ciuman di Bioskop	29	Becak Ciuman	49	Misteri Peri Laut
10	Segitiga Pilihan	30	Rock dan Ciuman	50	Kissmat 2
11	Kising Gateway	31	Di Bawah Laut	51	Kissing During Work
12	Ciuman Pada Pesta Pernikahan	32	Charming Girls 2	52	Ciuman di Arena Skating
13	Cium Si Kodok	33	Charming Girls	53	Liburan Natal
14	Ciuman Kucing Kecilku	34	Pantai Selancar dan Ciuman	54	Keajaiban Unicorn
15	Ciuman Natal	35	Ciuman Putri		
16	Ciuman Manis Di Taman	36	Waktunya Rock and Roll		
17	Wisata Romantis Paris	37	Ciuman Di bawah Sinar Bulan		
18	Charming Girls 3	38	Ciuman Penerbangan		
19	Ciuman Kosmo	39	Ciuman Pernikahan Annie		
20	Prom Night Kising	40	Ciuman Negeri Dongeng		